

PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 193 --- onsdag 14. mai 1997.

REDAKSJONELT

Nok en gang slår alle mørkets krefter til i et fåfengt forsøk på å stoppe Phobos. (En skulle da tro at de ville gi opp, etterhvert, eller hva? Vi har jo bare gjort dette 193 ganger nå - er ikke det nok til å overbevise de aller fleste om at vi ikke gir opp i første omgang? Hva?) Men denne gangen skal vi ikke trøtte ut leserne ved i detalj å beskrive hvordan vi kjemper oss frem gjennom snøstorm og isnende regn, varme egnet til å få blodet til å koke i årene, skrivemaskiner, kopimaskiner, datamaskiner (av alle de slag) og laserskrivere som ånder ut rett før storverkene er klare, og alt det andre som stadig rammer Phobos-redaksjonen.

Da skal vi heller skjene til et visst spill-forlag, (TSR), som gir opp så fort de møter motgang...

Ellers har det kommet oss for øre (eller snarere øyne...) at også Vampyr-LIVE'ne som fra tid til annen møtes i foreningens lokaler nå har begynt å gi ut et fanzine. Gratulerer. Det varmer alltid en gammel fanzin-redaktørs hjerte å se at ungdommen fremdeles er villig til å ta aksle fanedens tunge bør. Nå gjenstår det bare å overtale disse unge, fremadstormende, om at det er en god idé å honorere andre gamle tradisjoner, som for eksempel å sørge for at fanzinet er tilgjengelig mot "det vanlige"...
(Se siste side!)

Dataspillkometen Eidos:

Britenes svar på Disney

Den britiske investoren Robert Keith og hans sør-afrikanske våp-
endrager Charles Cornwall er arkitektene bak britenes nye
powerhouse innen dataspill. Eidos Plc er allerede blitt en penge-
maskin. Utviklertalentene plukker de blant annet opp i Oslo.

Kapital har tittet bak kulissene hos den britiske spillutgiveren Eidos, som på rekordtid har begynt å spise kirsebær med de store underholdningsgigantene. Vi er på vei til filmstudioet Glassworks i Londons film- og musikkdistrikt Soho. Glassworks driver med digital animasjon, motion capture (*det betyr å fange bevegelser*) og spesialeffekter.

– Glassworks er Eidos' eget filmstudio og ble startet 1. mars i fjor. Det har allerede produsert flere reklamefilmer og musikkvideoer. Sting, George Michael og Spice Girls er noen av kundene, sier Charles H.D. Cornwall, den 34-årige toppsjefen i Eidos.

Gassen i bunn

Cornwall smetter girspaken opp i tredje gir og kjører sin lekke sortlakkerte Porsche Carrera 4 raskt gjennom trange London-gater. Vi blir sugd bakover i bøttesetene, og føler omtrent som om vi deltar i dataspillet «Flying Nightmares».

– Denne kjerra akselererer fra 0 til 100 på noen få sekunder. Du behøver ikke bekymre deg. Jeg kan ta denne svingen i dobbel hastighet, sier Cornwall og trykker gasspedalen i bunn.

Han kjører bilen med samme intensitet og manøvrerer den med samme finesse som han har drevet frem det Eidos. Det britiske dataspillselskapet har på knappe to år blitt et av verdens ledende dataspillselskap.

Arkitektene bak selskapet er den flamboyante London-baserte investoren Robert Keith og sørafrikaneren Charles H.D. Cornwall, med bakgrunn som gullgraver og investeringsbankier.

En utviklers drøm

Eidos ble stiftet i 1990 av programvareutvikleren **Stephen Streater**, som hadde jobbet i det britiske forsvarsdepartementet. Streater hadde utviklet en algoritme beregnet på kompresjon av



UNDERHOLDNINGSGIGANT?

Engelskmannen Robert Keith og sør-afrikaneren Charles Cornwall har gjort britiske Eidos til en av verdens største produsenter av dataspill.

videosekvenser.

Eidos har kalt denne teknologien for «Optima» og hevder den er overlegen alt BT, Intel og Microsoft noen gang har produsert innen kompresjon/dekompresjon av data. Og best av alt: Siden Optima fullt og helt er basert på programvare, er teknologien mye mer kostnadseffektiv enn alternativene.

Men selv om teknologien var konkurrentene overlegen, brukte Streater etterhvert opp alle firmaets penger på å videreutvikle og perfektionere teknologien.

Men våren 1993, akkurat da Streatters siste pund var i ferd med å bli brukt opp, møtte han den unge og visjonære investeringsbankieren **Charles Cornwall**. Cornwall fant et selskap med

«state of the art»-teknologi og briljante forskere. Men teften for salgbare produkter var totalt fraværende.

I mellomtiden hadde utviklingen av stadig raskere PC-er åpnet nye muligheter for selskapet. Etterspørselen etter videokompresjon nådde aldri de helt store høydene, da Intels 386-prosessorer dominerte PC-markedet.

Domarc-kuppet

Charles Cornwall er utdannet sivilingeniør og hadde jobbet flere år som investeringsbankier i Sør-afrika og London, blant annet i den engelsk-tyske investeringsbanken WestLB.

Cornwall var involvert i oppkjøp og sammenslåinger av en rekke gullutvinningsselskaper. I forbindelse med ►

Gullgruven «Tomb Raider»

Få dataspill har fått like stor oppmerksomhet som Eidos' salgssuksess «Tomb Raider». Helten i dette spillet er en ung og svært så tøff dame. «Lara Croft» har fått Baywatch-stjernen Pamela Andersons utseende og tegneserieheltinnen Modesty Blaise sin hjerne. Croft er den Oxford-utdannede datteren til Lord Henshingly Croft. Lara kjører motorsykel, tenker raskt og skyter for å drepe i en slags Indiana Jones-eventyrverden.

Spillet er utviklet av «Core Design» og er ansett som et banebrytende 3D actionspill. CD-ROM-spillet førte rett til topps på salgsstatistikken i Storbritannia da det ble lansert i november. Tomb Raider ble årets julegave i øyrket, og har ligget på topp tre siden. I rent salg betyr dette over en million solgte enheter. Når spillet koster 40 pund, er det ikke vanskelig å regne seg til at det er en multi-million butikk for utgiver Eidos.

– Vi fikk tilbud om å kjøpe rettighetene til «Indiana Jones» for fem millioner pund. Men vi syntes prisen var latterlig høy. I stedet laget vi vår egen «Indiana Jane», forteller Charles Cornwall i Eidos.

Nå gir Eidos ut en musikk-CD med Lara Croft på et eget selskap, «Naked Records». Nes-

te på tapeten er en helaf- tens spillefilm om Lara Croft. Det handler om «merchandising» i beste



Hollywood-stil.

– Jeg har hørt at Pamela Anderson ville spille hovedrollen. Men det er helt utelukket. Lara er jo av britisk herkomst og dessuten smart. Da kan vi jo ikke bruke en amerikansk bimbo, ler Robert Keith.

dette arbeidet ble han kjent med advokaten Bret Kebble, som jobbet for meglerhuset Robert Flemings. Cornwall og Kebble ble investeringspartnere med nese for teknologiselskaper.

På begynnelsen av 1990-tallet så mange en potensiell gullgrube i det nye mediumet CD-ROM. Men de fleste selskapene som satset var for tidlig ute, eller satset på feil produkter. De fleste aktørene tapte penger og gjør det fortsatt.

Men da Cornwall sfæren rundt Eidos fikk se selskapet Domarc dataspill «Tank Commander» i 1993 øynet de en sjanse. Dataspill kunne være mediumet for Eidos' teknologi. Et oppkjøp så ut til å være gunstig.

– Jeg investerte i Domarc allerede i 1984. Da Eidos kom med sin kompresjonsteknologi, fant vi det spennende. Dataspillene tok jo allerede veldig stor diskplass, sier Robert Keith.

Domarc hadde vært for sene med å konvertere sine spill fra det proprietære (lukkede) konsollmarkedet til den åpne PC-plattform. I 1995, da Eidos fremmet sitt take-over-bud, var selskapet i elendig økonomisk forfatning. Domarc tapte 3,3 millioner pund av en omsetning på 4,7 millioner pund dette året.

Flere raid

Ved hjelp av sine kontakter i City lyktes Cornwall i å finansiere oppkjøpet av Domarc. Eidos betalte 14 millio-

ner pund for selskapet. Kjøpesummen inkluderte studioene Big Red og Simis. Cornwall syntes han hadde gjort et kupp.

I Domarc jobbet nemlig spilllegenden Ian Livingstone. Livingstone er kjent som forfatter av de populære interaktive spillbøkene «Fighting Fantasy». Bokserien solgte i mer enn 14 millioner eksemplarer verden over.

Med tanke på Domarc kvalifiserte stab, nye spilltitler i arbeid, samt lisensene blant annet til suksess-spillet «Championship Manager» følte Cornwall han hadde fått tak i en virkelig perle. Men det skulle ikke gå lang tid før det dukket opp en ny mulighet.

Eidos' aksjonærer bladde opp 17,2 millioner pund for å overta den vaklende dataspillutgiveren CentreGold Group. Gruppen inkluderte spillutgiverne US Gold, Core, Silicon Dreams og distribusjonsselskapet Centresoft/PDQ. Eidos fikk med seg 14 millioner pund i gjeld på kjøpet, men ekspansjonen ble raskt redusert ved at distribusjonsselskapet Centresoft ble solgt unna for 7,5 millioner pund.

Denmed var Eidos' utlegg nede i 23,7 millioner pund.

Prises til 1,5 milliarder

Over natten kunne Eidos øke utgivelsesfrekvensen tre ganger. Gode spilltitler og en kreativ utviklerstab med spillguruen Jeremy Smith i spissen gjorde at Eidos straks ble en publisher å regne med i spillmarkedet.

Eidos' ledelse hadde lenge diskutert hvordan selskapet kunne øke sin innflytelse i detaljistmarkedet. Nå hadde man produktporteføljen på plass, men av hensyn til eventuelle interessekonflikter versus de store kjedene valgte selskapet å selge sin egen forhandler, Centresoft.

CentreGold var det første britiske spillsselskapet som ble børsnotert, men også det første som gjorde et reelt økonomisk maveplask. Mange undret seg over hvordan det vesle utviklingsselskapet Eidos, som attpåtil tapte penger, kunne makte å reise penger til å kjøpe et multi-million tapsforetagende.

I dag, knappe to år etter de første raidene, er Eidos børsnotert i London og New York. Selskapet prises til nesten 1,5 milliarder kroner på Nasdaq. Og pengene renner inn. I siste kvartal tjente selskapet 78 millioner kroner av en omsetning på 320 millioner kroner.

Space Kids

En fanføljetong av Herman Ellingsen



Del 6.

Brattbakken, gopherfest/dead dog party etter Shadowcon 14.

En hver likhet mellom personer eller hendelser i denne historien og virkelige personer eller hendelser er rent tilfeldig, og kan kun tas som et symptom på leserens skitne fantasi.

Gopherpartyet går sin vante, litt slentrende gang. Lyden av utsultede gophere som grafser til seg pizza avbrytes bare av og til av korte tilløp til samtale.

— Har du mer pizza?

— Nei, men det er mere på vei...

*

— Hørte du, Inge? Nashira trekker Inge i ermet. Mamma sier at vi får lov.

— Vel, svarer Inge fjernt, dere får stikke innom oss i morgen, da, så får vi se på det.

*

— Unnskyld, Kim, protesterer Sten Hugo, man har ikke du jobbet på Teknisk Museum noen år nå? Selv Teknisk Museum må vel gi folk fast ansettelse når de har vært vikarer der i ett års tid?

— Joda, svarer Kim unnvikende. Det er vel stort sett min egen feil — jeg har jo sett etter en jobb innen det feltet hvor jeg nå en gang har en utdannelse, da...

*

— Mens dere snakker om VR-utstyr, skyter Fredrik inn, er det noen som har hørt om det kommer noe nytt europeisk utstyr?

— Vi har jo klar en ny modell i løpet av våren, svarer Johan nølende, men det er jo ikke akkurat et stykke hjemme-elektronikk, da. Jeg solgte forresten to stykker til NASA for et par uker siden - de skulle bruke dem sammen med den nye, ubemannede proben som er på vei til IO.

— Jeg hørte noe snakk om at Phillips hadde tenkt å prøve seg på det markedet, skyter Sten Hugo inn. Dessuten kommer et spansk firma med en kopi av Netscapes dress nå.

Fortsettes i neste nummer

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann Ares/Bjølsen, administrator for Arcon)

Vi har et spennende år foran oss: Sannsynligvis vil en rekke endringer inntreffe i spillhobbyen, både i nærmiljøet vårt og internasjonalt. Sjokkmeldingen om at *Wizards of the Coast* kjøper opp TSR, gjengitt i siste PHOBOS, har ført til en rekke spekulasjoner i spillmiljøet. Det later til at WotC ikke bare kjøper opp TSR, som jo egentlig burde vært deres største konkurrent, men også flytter hele driften av dette selskapet til California. Hva dette så igjen vil føre med seg, fra oppsigelser til omlegging av produktspekteret hos begge forlag, er det for tidlig å si noe sikkert om. Men for de av oss som sto TSR nokså fjernt kan det være fristende å kommentere at nå ser det ut til at dette selskapet har havnet dit Gary Gygax i sin tid prøvde å styre det — på den amerikanske Vestkysten. Dog er jo hr. Gygax forlengst blitt utrensket, sammen med de andre som startet verdens første rollespillforlag for mer enn 20 år siden.

At TSR måtte kaste inn håndkleet (for det later til å være det som har skjedd) kan vel bare skyldes et ganske utrolig vanstyre av det som for selv en fem-seks år siden virket som rene pengekmaskinen. Skjønt de forskjellige lederne i det firmaet har jo utvist meget store evner nettopp når det gjelder å søle bort penger, helt siden salig Gygax' tid... At duellkortspillenes voldsomme fremgang innen hobbymarkedet førte med seg omveltninger, er greit nok. Likevel tror jeg vel at spillentusiastenes **mistro** overfor et mono(po)littisk WotC/TSR vil bli enda mer merkbar enn det som var tilfelle overfor disse to forlagene hver for seg. Dessverre er det ennå for tidlig å si hvilke øvrige komplikasjoner, om- og nedlegginger og mer eller mindre spennende fenomener som kan tenkes å oppstå på grunn av denne kjem-

pesvære nye konstellasjonen innen det som sies å være et stagnerende marked. Dette må da ihvertfall bli tidenes i særklasse største spillforlag — så det blir vel alltid anledning til å komme tilbake til det!

Her hjemme er det litt av hvert som foregår innenfor spillhobbyen (selv om det kanskje ikke er de helt store sensasjonene å melde om akkurat når det gjelder kommersialistene): Aktivistiske nye spillfans dukker opp i så mange sammenhenger at det kanskje er grunn til å håpe på en fornyelse av både den ene og den andre virksomheten. Samtidig vokser jo enkelte nyere typer spilling, som f.eks *live*-aktiviteter av alle slag, ganske kraftig, mens de berømmelige (eller berømte) duellkortspillene kanskje begynner å nå taket?

Vår gamle, men stadig gode forening skjer det jo dessuten ting med: Vi avholdt altså en ekstra generalforsamling for Ares/Bjølsen på onsdag 16. april (se rapport i siste PHOBOS). Nå er også det nye styre konstituert, uten at det representerer noen drastiske endringer, siden de fleste fra det gamle "kontinuerte". Men vi har konstatert at et brukbart økende medlems- og deltagertall i løpet av våren ikke må føre til at man faller til ro med dette: P.t. har man knapt noe laurbær å hvile seg på. Bare en intensiv innskjerpning av programtilbud og PR-opplegg vil igjen tilføre Bjølsen-møtene den oppslutningen som de hadde helt frem til 1995. Selvsagt kan man håpe på andre ressurser, mer offentlig støtte etc. Men er må man nok igrunnen sitere Formann Mao (det er vel ikke så mange andre som gjør det nå for tiden): "Stol på egne krefter!" Om ikke vi får fart på driften igjen, er det ingen andre som gjør det for oss.

Oslo- og Akershus Spillforening kan vel med tid og stunder bli en papraplyorganisasjon som sørger for at de forskjellige medlemsklubbene også blir tilført ressurser, men inntil videre blir nok dette opp til den enkelte forening.

Ares/Blindern har en brukbar økonomi, men litt variabelt aktivitetsnivå; Ares/Bjølser har nok av aktiviteter, men er først nå begynt å komme på fote igjen m.h.t. oppslutning og derav avhengig økonomi. Vi håper jo at man ved å innføre PHOBOS som medlemsblad for begge klubber fra 1997 har bidratt til å øke tilbudet, og skal vel etterhvert satse enda mer på å utvide og forbedre bladets innhold.

Det blir ikke nødvendigvis noe bedre blad (eller noe triveligere klubb) **uten at medlemmene engasjerer seg.** Vi har fått inn en del stoff fra nye folk i det siste, men håper stadig på at flere vil skrive noe for medlemsbladet. Dessuten har vi store planer om flere og bedre turneringer, spillpresentasjoner og annet gøy, og for å få til det må vi også få medlemmene til å bli med. Kanskje vi t.o.m. kan få avgårde den berømmelige Ares-bussen til Trondheim til høsten? Det blir nok Hexcon i november igjen!

Johannes H. Berg



Endelig foreligger da også årets Arcon-brosjyre...

ARES

**(Bjølser) spillprogram
mai - juli 1997**

- 14/5: *Republic of Rome*-turnering
- 28/5: *Junta*-turnering
- 4/6: *Hemmelig rollespillturnering*
(møt opp for å få vite hvilket spill!)
- 30/7: *The Babylon Project*-demo

Normalt vil de fleste turneringer, demonstrasjoner etc. begynne kl. 1800 (med forbehold for feil og forsinkelser).

ARES

forening for simuleringsspill

BRETTSPILLTURNERING:

REPUBLIC

OF ROME

onsdag 14/5 1997 kl. 1800

i våre lokaler i Sarpsborggt. 7, Bjølsen

(buss nr. 37 fra Jernbanetorget, Stortorget eller Akersgt. v/Regjeringsbygningen)

Alle interesserte er hjertelig velkommen!

Gryningen

Nr. 4, 3. Mai 1997

Offline avis for Oslo by Night

Så var det på tide at vi endelig fikk et nytt nummer av Gryningen/Skumringen. Det har skjedd mye siden sist. Så vi får bare komme igang.

Nye Tider

Det vil bli innført fire nye titler til Vampire samfunnet i Oslo. Disse er Sensjal, Harpy, Sheriff og Vokter. Sensjalen er den offisielle tittelen til Frysens rådgivere. Harpyen er tittelen til han eller henne som har ansvar for å holde styr på titter, status, etere o.l. Denne posisjonen innehas nå av Magdalena von Adelheid, som sitter i Frysens stab. Sheriffen er tittelen på han eller hun som vokter som fungerende polit i samfunnet, med det ansvar at de som bryter Cain's lover blir tatt. Denne posisjonen innehas av Kristian, Gangrel klanleder. Vokteren er tittelen gir til den som har ansvaret for at Elysiumne foreløper uten bråk. Han/hun har ansvaret for sikkerheten under møtene. Denne posisjonen innehas av Isak, som sitter i Frysens stab.

Unnskylldning til Nina Tomter.

Arrangementene følger at Nina fortjener en unnskylldning for rolet vi

fikk til da hun meldte seg på. Hun ble lovet rolle hun ikke fikk, og vi dropte i flere måneder før vi endelig fikk laget en rolle til henne. Vi beklager.

Skiffe

Klanslederne har "fått" ny off-live tittel også. De skal nå hete IL-er, da de heretter kommer til å være den dere vil ha mest kontakt med. De tidligere IL-ene vil nå hete SL, eller arrangører om du vil. Klanslederne av hver enkelt klan ta over en del av plott og innbringene under spillingen. Arrangementene er kjempe glade for initiativ deres.

På arrangement siden, har vi dog et annet problem. Akkurat nå er det bare Kim som kan gjøre noe særlig. Hans/O har noen ganske så store eksamener i slutten av Mai, som han er nødt til å konsentrere seg om. Tor Arne har alt for mye å gjøre også, med fotball (både som trener og spiller), så han ser seg nødt til å trekke seg som arrangør.

Han kommer imidlertid til å gå inn som IL for Ventrue, d.v.s. han tar over Harald Hellrunds sin karakter som heller ikke har tid til å spille så ofte. Tor Arne kan forsikre at nå vil Ventrue møte opp mannsstekte heretter.

Til slutt til vi si takk til Kim for den tiden hun kunne være arrangør. Det er synd hun fikk for mye

å gjøre også, men vi er tilfreds med hva hun rakk å gjøre.

Neste Spilling

Neste spilling blir lørdag 8. juni, men stedet er ennå ikke bestemt. Du kan sikkert lure på hvorfor vi ikke er andre steder, og svaret er ganske enkelt. De fleste steder vil ha 18-45 grense, samt minimum 6-7 tusen kroner. Det har vi faktisk ikke råd til. Vi prøver nå å bruke venner av venner's venner for å få leid et sted billigere. Deresom du kan hjelpe oss på noen som helst måte i denne saken så vær så snill å si i fra. ARES lokalt er ok, men vi ønsker vel alle noe mye bedre.

Dersom du ikke kan komme på neste spilling er du nødt å gi beskjed til Kim om dette. Det holder ikke å la ver å møte opp. Gi beskjed!

Kim har forresten snakket med Trappa, og det er en stor mulighet for at vi kan spille i kjelleren der annenhver tisdag, med servering, (nesten) gratis, dersom vi møter relativt regelmessig opp, samt passer på at ingen under 18 drikker. Mer info kommer siden, men hva synes dere?

Tilslutt følger en deigertilise over spillerne våres. Dersom det mangler noen opplysninger om deg, så gi dem til oss da vel. Dersom det er noen feilaktige opplysninger om deg (Dere flytter jo hele tiden), så gi oss dem også. (Men det er jo tre ønsker på en gang. Det går jo ikke...).

Bakken, Kenneth	OS001:01	Monradsgate 22	Oslo	22674273	90690426
Fosback, Silan	OS005:01	Caspar Stormsvøl 11	Oslo	22649448	
Espenes, Karen	OS006:01				
Kvislet, Tor Arne	OS007:02	Garnie Kjelsåsvei 44	Oslo	22152783	
Graneeth, Martin	OS008:01				
Hellum, Yvonne	OS009:01				
Nicolajsen, Runar	OS010:01	Blindern Studenthjem	0313 Oslo	22694430/228	
Fredrksen, Gunnar	OS011:01	Jegeravn, 12 F	Oslo	22719133	92447263
Amundsen, Kristine	OS012:01	Bilger Oliveravei 14 A	Oslo	22281318	
Bendiksen, Maria	OS013:01	Idungsgate 1	Oslo	22363208	
Sem, Bjørn	OS014:01	Olaf Bulls vei 64	Oslo	22490453	91183962

Skumringen

Nr. 4, 3. MAI 1997

Online avis for OSLO by Night

Zliva er død!

Error! Disk Full. Free some disk space and recalculate this field.

Det viktigste i dette nummeret er naturligvis Zliva's tenagiske død. Sun ble tatt av dage i februar i år av en person hun har stort blindt på. Roberto ferra, hadde lange vært under Torador's beskyttelse, og han har svart denne tilfitten med å grusomt drøye Jorge's eldste

kindest. Nydlig tilreidt

Klansleder Mygdalena von Xrigger sier i en kommentar til Skumringen, at det vil bli vanskelig å fylle plassen etter henne, men hun lover at Torador ikke vil lide under skiftet.

Sikre bevis tyder på at Roberto er skyldig, og det forventes en snartlig pågripen av morderen. Det har i anledning hennes død blitt holdt en minnehøytid, for å hedre Zliva.

Zliva's testamentet ble lest opp i et privat møte, med

Di Matteo får asyl?

Det svirrer nå et usettelig rykte i de høyere siktler av vårt samfunn. Det sies at Di Matteo, ikke bare er på jakt etter sin elskede, men faktisk også ønsker å slå seg ned i Oslo.

bare et fåtall tilstedeværende. Klansleder von Xrigger og fjerste Morgan skal ha arvet mesteparten av eiendelene til den voksne kvinnen. Skumringen taler på (meesten) alles vegne, når vi sier at vi vil savne henne dyp.

Roberto ferra på frifot!

Gr. ferra er i skrepende stand forsett på frifot, men Skumringen har god tro på at han snart blir tatt. Det er på det rene at han fortsatt er i byen, men det er ikke Skumringen bekjent om lokasjonen i Oslo er bestemt.

fjerste Morgan har satt alle krefter og ressurser på søken, og den vil bli løst, sier Gr. Johnson til Skumringen i en uttalelse fra Slåben.



Gjordan Camarillaens mest etteraktet mann kan få til dette vises ikke. Informasjon Skumringen sitter inne med kan tyde på at Di Matteo, som har 36 bekreftede mord på Camarilla